

10/15(금)
3회차

Korea START SCALE Day



▶ 주제 | 메타버스 - 미래를 현실로

- 버추얼 플로우
- 마블러스
- 쓰리디팩토리
- 모빌테크
- 유틸플러스 인터랙티브
- 비브스튜디오스
- 이지스
- 어메이즈VR
- 미라지소프트
- 더블미



VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

가상 현실 세계의 경계가 허물어지고 있다. 메타버스라고 불리는 가상 공간에서 사람들은 아바타를 이용해 콘서트를 열기도 하고, 회사의 업무 회의를 진행하기도 한다. 메타버스에서 게임과 아이템을 만들어 파는 크리에이터 생태계가 커지며 일역을 넘게 버는 초등학생도 나타나고 있다.

코로나19와 기술의 발달은 메타버스의 현실화를 촉진하였다. 비대면 문화가 활성화되고, 꿈꾸던 가상 공간을 구현할 수 있는 AR/VR 생태계와 5G와 같은 인프라가 보급되면서 메타버스는 현실이 되었다. 앞으로는 더욱 많은 사람들이 메타버스에서 시간을 보내며 업무, 교육, 엔터테인먼트, 만남 등 일상 생활을 대체할 것으로 예상된다.

이번 3차 스타트업 스케일업 데이에서는 한국에서 메타버스 생태계를 주도하는 10개 유망 스타트업을 초대하였다. 최신 메타버스 산업의 동향을 살펴보고, 미래 유니콘이 될 기업을 미리 확인해 볼 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.



본 리포트는 10월 15일 비상장포럼 행사 (Korea Startup Scaleup Day) 참석 후 당사 리서치팀 에서 작성한 후기 (Takeaway 노트)입니다.

- 오동환 수석연구위원 [인터넷/게임]
 - 곽호인 선임연구위원 [플랫폼비즈니스팀]
 - 홍성혁 연구원 [플랫폼비즈니스팀]
-

메타버스, 미래를 현실로

삼성증권 플랫폼비즈니스팀 | 오동환 수석연구위원

당사는 10월 15일 세 번째 Korea Startup Scaleup Day 행사를 진행하였다. 이번 행사는 반도체와 친환경에 이어 메타버스를 주제로 메타버스 생태계를 구성하는 다양한 플랫폼, 콘텐츠, 기술 기업들이 참여하여 산업의 성장성과 기업의 현황에 대해 설명하였다.

행사 첫 시간 당사의 산업 동향 발표로 시작된 행사는 10개의 유망 메타버스 기업들의 소개로 이어졌다. 이들 기업들은 메타버스를 활용하여 게임, 엔터테인먼트, 소셜, 교육 등 다양한 분야에서 새로운 경험과 가치를 창출하고 있었다.

게임: 메타버스가 가상공간에 기반하고 있는 만큼 온라인 게임과 밀접한 관련을 갖는다. 현재 메타버스 열풍을 불러일으킨 로블록스와 샌드박스, 포트나이트 등이 모두 게임에 기반한 메타버스란 점을 이를 증명한다. 메타버

스 플랫폼과 기존 게임의 차이점은 1) 이용자가 콘텐츠를 창작할 수 있는 샌드박스형 UGC 기능 여부와, 2) 현실 세계와의 유기적 연결성 부분이다. 게임 기반 메타버스가 글로벌에서 높은 관심을 받음에 따라 기존 게임 기업들도 메타버스적 요소를 추가한 게임을 개발하고 있다. 스트래티지 애널리틱스는 2025년 메타버스 관련 산업 규모가 180조원 수준인 현재 게임 시장의 두 배 가까운 330조원 규모로 성장할 것으로 전망한다. 메타버스 시장의 확대에 따라 관련 게임 개발사 및 연관 밸류체인 기업들도 고성장의 전기를 마련할 것으로 예상된다.

- 유틸플러스 인터랙티브: 샌드박스형 메타버스 게임 플랫폼 디토랜드 개발 중
- 미래지소프트: VR플랫폼 오쿨러스 퀘스트에 가상 낚시 게임 Real VR Fishing 출시. 소셜 VR 게임 라이프 개발 중

게임 시장 밸류체인의 확대



자료: NEWZOO, 스트래티지애널리틱스, 삼성증권

- 버추얼플로우: 메타버스 개발사들이 고품질 게임 엔진인 언리얼 엔진을 손쉽게 다룰 수 있게 하는 툴 기반 T4 프레임워크를 개발 중

소셜/마케팅: 제페토와 같은 소셜 기반 메타버스는 높은 이용자 트래픽을 바탕으로 효과적인 광고/마케팅 도구로 활용되고 있다. 현실에서 체험이 어려운 고가의 자동차를 운전해볼 수 있게 하며, 미리 여행지를 둘러볼 수도 있게 한다. 가상 공간에서의 마케팅 활동이 실제 소비로 이어짐에 따라 마케팅 시장 내 메타버스의 활용도도 높아지고 있다.

- 쓰리디팩토리: 디지털 휴먼과 가상현실 위치기반 엔터테인먼트 기술을 기반으로 스포츠 경기장을 가상 공간에서 재현한 스포츠 메타버스 플랫폼 운영
- 더블마: MS 홀로렌즈와 스마트폰을 이용한 소셜 혼합 현실(XR) 플랫폼 트윈월드 운영

엔터테인먼트: 메타버스를 통하면 현실 세계의 시간적/공간적 제약을 넘어 희소성 있는 경험의 제공이 가능하다. 이러한 장점을 인지한 엔터테인먼트/공연 업계에서도 메타버스의 활용이 빠르게 늘고 있다. 특히 코로나19로 오프라인 행사에 제약이 생기면서, 버추얼 공간으로 공연 산업이 빠르게 이동하고 있다.

- 비브스튜디오스: AR/XR 등 버추얼 콘텐츠를 제작하는 프로덕션 스튜디오로, 실감형 디지털 콘텐츠 운영 솔루션 VIT를 개발
- 어메이즈VR: VR 콘서트를 제작하고 운영하는 메타버스 콘텐츠 기업. 오프라인 영화관과 VR 스토어를 통해 가상 공연 콘서트 콘텐츠 유통 예정

교육: 메타버스 공간을 교육에 활용하려는 움직임도 증가하고 있다. 코로나19 이후 원격/비대면 수업이 크게 증가하였으나, 이는 장기간 집중력 유지가 가능한 중고 등 이상에게 적합한 행태인 만큼 유초등 학생을 위한 새로운 교육 플랫폼이 필요하다. 메타버스를 활용하면 소셜, 게임적 요소의 접목한 교육이 가능한 만큼 향후 교육과 메타버스의 연계 시도가 늘어날 전망이다.

- 마블러스: 아바타와 블록체인을 통한 보상 시스템에 기반한 메타버스 교육 플랫폼인 EPICA를 개발 중

3D 지리정보시스템 (GIS): 디지털 트윈은 현실의 물리 법칙과 정보를 가상 공간에 그대로 재현한 가상 세계이다. 현실의 정보를 그대로 반영하고, 필요에 따른 확장이 가능한 만큼 교통, 운송, 제조업 등 다양한 산업에서의 활용이 가능하다.

- 이지스: 3D 지리 정보 시스템 엔진 기업으로, 클라우드 기반 디지털 트윈 서비스 제공
- 모빌테크: 3D 공간정보 서비스 기업. LiDAR 기반 고정밀 측위 기술을 기반으로 3D 고정밀 지도 플랫폼으로 성장 목표

미래의 모습을 미리 살펴볼 수 있는 기회 삼성증권과 스타트업 얼라이언스가 공동으로 기획한 코리아 스타트업 스케일업데이는 벌써 3회차를 맞이하였다. 앞선 행사들의 높은 인기로 1회차에 800명이었던 멤버 수도 1,200명을 넘어섰다.

참석 기업들이 아직 신생 스타트업들인 만큼 대부분 서비스가 정식으로 출시되기 전이거나 수익모델(BM)이 구체화되기 전인 기업들이 많았다. 그러나 이들 기업의 기술력을 확인하고, 이들이 꿈꾸는 미래를 미리 경험해볼 수 있는 자리가 되었다.

앞으로도 스타트업 스케일업 데이 행사는 매달 시장의 주요 화두가 되는 주제를 가지고 진행될 예정이다. 미래 유니콘이 될 수 있는 초기 투자 대상을 알아보는 것과 함께 성장 산업의 미래를 가능해 볼 좋은 기회가 될 것이다.

Contents

6

버추얼 플로우

The Most Powerful Metaverse Framework for Unreal Engine

7

쓰리디팩토리

Global Sports Metaverse

8

유틸플러스 인터랙티브

Build Your World & Play Together

9

이지스

Excellent Technology, Green Technology,
Infinite Possibilities, Smart Leader

10

미라지소프트

Extend Real Life Experience to the Metaverse

11

마블러스

Edutech Startup Creating a Marvelous User Experience

12

모빌테크

AI based 3D GIS Startup

13

비브스튜디오스

Vivestudios Immersive Technology

14

어메이즈VR

VR Concert Platform Company

15

더블미

Holographic Reality Experiences

버추얼 플로우

The Most Powerful Metaverse Framework for Unreal Engine

CEO 노순보

국내외 차세대 성장 동력으로 가상과 현실을 연결하는 메타버스가 주목받고 있다. 메타버스 가상 공간은 게임 엔진 기반의 리얼타임 렌더링 기술로 구현된다. 시장에서 고품질 메타버스 시장의 수요가 증가하며 언리얼 엔진을 이용한 콘텐츠 제작 수요가 늘고 있다. 그러나 언리얼 엔진을 다룰 수 있는 고급 개발자가 부족하여 시장에 진입 장벽이 존재한다. 버추얼플로우는 21년 3월 설립된 기업으로 T4 프레임워크를 개발하여 기업들이 쉽게 메타버스 콘텐츠를 구현하게 하고자 한다.

콘텐츠 개발 시장의 문제점 언리얼 엔진은 비개발자를 위한 비주얼 스크립트 언어를 지원하여 C++ 언어 학습 없이도 콘텐츠 개발이 가능하다. 그러나 개발 복잡도가 높아질 수록 관리 리스크와 휴먼 에러 발생 빈도가 높아진다. 서비스 론칭 이후 개발자 이직이 빈번히 발생함에 따라 개발자 의존도가 최소화된 시스템 개발 프로세스가 필요하다.

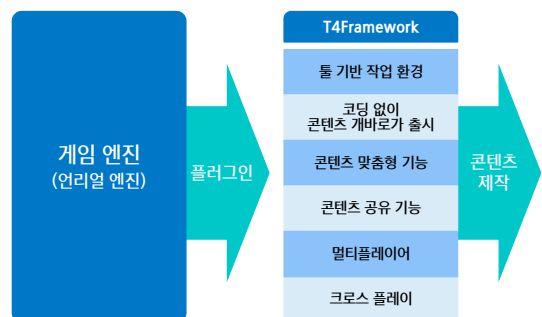
솔루션과 툴 기반 개발로 문제 해결 개발사 이직에 따른 경험 소실과 휴먼 에러 최소화를 위해서는 툴 기반 작업 환경과 매뉴얼 작업 프로세스 구축이 필요하다. 콘텐츠의 자체 개발은 많은 인력과 자본을 필요로 하고 제품 출시 위험이 존재한다. 회사의 솔루션을 사용하면 반복적인 기능을 모듈화 하여 다양한 가설을 빠르게 테스트한 후 검증할 수 있기 때문에 프로젝트의 성공 확률을 높일 수 있다.

T4 프레임워크 개발 솔루션 T4프레임워크는 언리얼 엔진의 플러그인으로 제공되어 비전문가들도 코딩 없이 툴을 기반으로 콘텐츠를 제작할 수 있다. 대형 MMORPG 개발

팀을 지원했던 노하우로 멀티플레이어와 플랫폼간 크로스플레이를 지원한다. 당사의 솔루션은 콘텐츠 제작 기술의 허들을 낮춰 개인과 중소 규모 기업의 다양한 콘텐츠와 플랫폼 제작을 지원한다.

사업화 계획과 비전 초기 고객 타겟군은 고품질 3D 콘텐츠 제작의 경험이 있고, 신규 아이디어로 빠르게 메타버스 구현을 계획하는 기업이다. 이후 2단계에서는 대규모 온라인 사용자를 대상으로 기능을 확장하여 대기업군을 포함하고, 3단계에서는 콘텐츠 개발을 자동화하여 처음 3D 콘텐츠 제작을 시도하는 개인으로도 고객을 확대할 계획이다. 자체 메타버스 플랫폼을 제작하려는 비게임 기업이나 교육 시장, IP 기획력은 있지만 3D 기술 제작에 어려움을 겪는 콘텐츠 크리에이터들이 잠재적인 고객이 될 예정이다. 21년 4분기 알파 테스트를 거쳐 22년 상반기 베타/정식 버전을 출시할 계획이다.

T4 프레임워크 핵심 솔루션



자료: 버추얼플로우

쓰리디 팩토리

Global Sports Metaverse

CEO 오병기

쓰리디팩토리는 디지털 휴먼과 VR LBE(가상현실 위치 기반 엔터테인먼트) 기술을 기반으로 XR 메타버스 플랫폼을 구축하였다. 레알마드리드CF와 FC바르셀로나의 메타버스 사업권을 확보하여 글로벌 스포츠 메타버스 전문 기업으로 진화 중이다.

실감형 메타버스 시장에 주목 최근 로블록스나 제페토 등의 메타버스가 화제가 되고 있으나, 이들은 저연령층 대상 비실감형 메타버스이다. 쓰리디팩토리가 주목하는 메타버스는 페이스북이나 MS등 빅테크 기업들이 이야기하고 있는 모든 연령을 아우를 수 있는 플랫폼이다. 이를 위해서는 실감형 XR 콘텐츠를 갖추어야 하고, 탈중앙화된 생태계 구축이 요구된다.

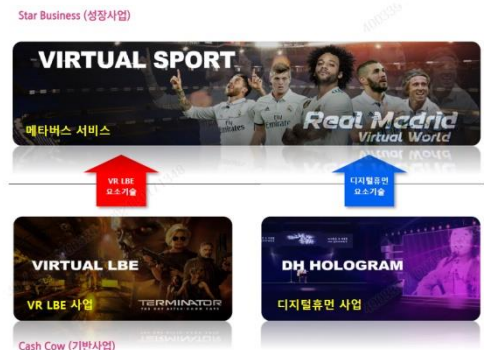
세계 최고 수준 실감형 XR 메타버스 기술력 실감형 XR 플랫폼 구축을 위해서는 초실감 아바타(디지털 휴먼) 기술과 초실감 공간 구현, AI기반 글로벌 소통 기술이 요구된다. 쓰리디팩토리는 국내 최초, 세계 3번째로 디지털 휴먼과 VR LBE를 개발한 관련 시장 국내 1위 기술 기업이다. 디지털 휴먼 기술을 이용하여 16년 국내 최초로 홀로그램 콘서트를 진행하고 이후 기술 개발을 통해 제작 단가와 시간을 1/10 이하로 절감하며 메타버스에 필요한 매스 휴먼 제작 경쟁력을 보유하였다.

메타버스 사업 경쟁력 18년에는 레알마드리드CF와, 19년에는 19년에는 영화제작사 스카이댄스와, 21년에는 FC 바르셀로나와 XR 콘텐츠 라이선스 계약을 체결하였다. 21년 11월과 22년 10월 각각 레알마드리드CF와 FC 바르셀로나의 메타버스를 오픈할 계획이다. 이들 메타버스 플랫폼에서는 홈구장과 주변 도시를 3D 공간으로 재현

하여 팬들이 현지에 가지 않고 경기장 주변을 둘러보거나 선수들의 아바타와 커뮤니케이션이 가능하다. 무료 서비스와 더불어 수익을 낼 수 있는 VIP 서비스도 제공할 예정이다. 바르셀로나의 메타버스에서는 VR콘텐츠뿐 아니라 현지에서 AR 콘텐츠도 제공하여 XR 원월드를 구축할 것이다.

세계 1위 스포츠 메타버스 사업자 목표 쓰리디팩토리는 VR LBE와 디지털 휴먼 사업을 캐시카우로 삼고, 스타비즈니스와 메타버스 비즈니스를 성장 동력으로 삼을 계획이다. 장기적으로 세계 1위 스포츠 메타버스 플랫폼 기업이 되는 것이 목표이며, 재무적으로는 25년 매출 2,500억원, 순익 1,500억원을 목표로 한다.

쓰리디팩토리 기반 사업 및 성장 사업



자료: 쓰리디팩토리

유티플러스 인터랙티브

Build Your World & Play Together

CEO 유태연

유티플러스는 2006년 설립된 게임 기업으로 MMORPG 게임 개발 노하우를 바탕으로 현재 샌드박스형 게임 메타버스 플랫폼 디토랜드를 개발 중이다. 로블록스보다 더 높은 완성도의 한국형 메타버스 플랫폼을 추구하며, 코딩 교육용 플랫폼으로도 활용할 예정이다.

UGC 샌드박스형 플랫폼의 높은 잠재력 UGC 샌드박스 플랫폼은 이용자가 주어진 도구를 이용하여 높은 자유도를 가지고 콘텐츠를 창작할 수 있는 플랫폼이다. 로블록스가 대표적인 사례이다. 샌드박스형 게임에는 건축, 생산, 서바이벌, UGC 등의 요소가 중요하나, 이용자들이 가장 즐기는 콘텐츠는 UGC라고 판단된다. 일반 게임은 콘텐츠 소비가 매우 빠르나, UGC 플랫폼은 유저들이 창의적인 콘텐츠를 만들어 낸다는 장점이 있다.

한국형 메타버스 플랫폼 디토랜드 디토랜드는 유저가 콘텐츠를 만들 수 있는 저작툴(스튜디오)와 이를 다른 유저에게 제공하는 플랫폼을 제공하고, 이를 다른 유저들과 플레이하는 세 가지 기능을 제공한다. 발생하는 수익은 크리에이터와 배분하는 유튜브와 같은 생태계를 만들고자 한다. 현재 전시나 회의 같은 공간이 필요한 콘텐츠는 전문가의 영역이나, 메타버스 세계에서는 이런 부분들이 개인들의 영역으로 넘어올 것이다. 개인들도 디토랜드에서 이러한 공간 콘텐츠를 제공이 가능하다. 디토랜드의 아바타는 구매력 높은 15세 이상도 호감을 느낄 수 있게 디자인되었으며, 제작 스튜디오에서는 다양한 오브젝트를 이용하여 간단하게 콘텐츠 개발이 가능하다.

교육용 플랫폼으로 발전 가능성 디토랜드는 간단한 코딩이 가능하기 때문에 코딩 교육용 플랫폼으로도 접근이 가능하다. 게임 마이스터고를 통해 게임잼을 진행하고 있으며, 동명대 게임학과 등 다수의 학교와 협업 중이다. 교육 커리큘럼을 통해 타겟 학생들에게 디토랜드를 노출시키고 크리에이터 유입을 촉진할 수 있다.

21년 말 안드로이드 출시 계획 디토랜드는 21년 3월 PC 알파 서비스를 시작하였으며, 연말에 국내 안드로이드에서 서비스를 시작할 예정이다. 내년 5월에는 간단한 유료화 모델을 추가하고, 23년 글로벌 서비스를 목표로 한다. 모바일 버전이 나오면 B2C뿐만 아니라 다양한 기업들과 B2B 부분 협력도 진행할 예정이다.

유티플러스의 샌드박스 플랫폼 디토랜드



자료: 유티플러스 인터랙티브

이지스

Excellent Technology, Green Technology, Infinite Possibilities, Smart Leader

CIO 박광목

이지스는 2001년 설립된 3D 지리 정보 시스템 엔진 기업으로, 국내 최초로 3D 공간정보 GIS(Geographic Information System) 엔진을 개발했다. 동사의 솔루션은 통합관제, 도시계획, 여행안내 및 재해방지 등에 폭넓게 사용되고 있다. 최근에는 디지털 트윈 구축용 솔루션을 개발하고 서비스하고 있다.

국내 최고 수준의 3D GIS 원천기술 보유업체 이지스는 경쟁사 대비 대용량 정보 처리, 전문 시뮬레이션 서비스 등 분석과 현실적용에 용이한 요소기술들을 보유하고 있다. 또한 데이터 공유에 용이한 클라우드 기반의 지도 데이터 기반의 연계 서비스를 제공하고 있다. 20년간 자체 엔진을 개발해온 노하우를 바탕으로 전문화된 국산 솔루션을 개발·제품화해 현재 국가기관에서 추진 중인 다양한 스마트시티 R&D 및 실증사업에 동사의 엔진이 사용되고 있다. 전체 임직원의 50% 이상이 연구개발인력으로 기용되고 있으며, 매출의 10% 이상을 꾸준히 R&D 비용으로 투자해 원천기술 확보에 최선을 다하고 있다.

디지털 트윈 클라우드 서비스로 4차산업혁명 시대에서 중추적 역할 기대 4차산업혁명 시대에서 3D 공간정보의 중요성은 더욱 커질 전망이다. 2020년 7월 정부는 한국판 뉴딜의 대표과제로 '디지털 트윈'을 선정하며 2022년까지 전국 3차원 디지털 지도 등 디지털 트윈 핵심 기반의 구축 계획을 발표한 바 있다. 디지털 트윈 상에서 지도는 더 이상 자신의 위치를 표시하는 도구가 아니라 세상을 이해하는 수단으로 작용하게 된다.

디지털 트윈 클라우드 서비스 실적용 사례 확대 이지스의 디지털 트윈 클라우드 서비스는 도시계획, 건설, 농업 등 다양한 분야에서 실제로 사용되고 있다. 동사의 온택트 서비스를 이용하면 지자체의 도시계획을 위한 공간정보 분석 서비스에 소요되는 기간을 기존 3개월에서 3일 이내로 단축할 수 있게 된다. 현실 세계를 기반으로 구축된 디지털 트윈 플랫폼 상의 시뮬레이션을 통해서 실시간 모니터링과 긴급 재난 조기대응이 가능하다. 통신사의 경우 5G 기지국 설치를 위해 디지털 트윈 시뮬레이션을 예산 절감과 사각지대 해소에 사용한다.

바이브컴퍼니 협업 확대와 2022년 성장 추진 동사는 올해를 기점으로 사업 다각화에 따른 신성장 동력 확보로 매출 확대 및 이익 턴어라운드를 예상하고 있다. 이를 바탕으로 2022년 기술특례 상장을 추진할 계획이다. 또한, 최근 바이브컴퍼니로부터 30억원의 투자를 유치하며 메타버스 플랫폼 공동개발 사업을 추진하고 있다. 해당 사업에서 이지스는 디지털 트윈 플랫폼을 담당할 계획이다. 올해 말 플랫폼 모델을 출시할 계획이다.

디지털트윈 서비스 사례



사진

서비스 화면

자료: 이지스

미라지소프트

Extend Real Life Experience to the Metaverse

CEO 안주형

미라지소프트는 2016년 설립된 VR 콘텐츠 업체이다. 2019년 글로벌 최대 VR 플랫폼인 오쿨러스 퀘스트에 국내 최초로 입점한 'Real VR Fishing'을 개발했다. 21년 3월 소프트뱅크벤처스 아시아로부터 20억원의 단독 투자를 유치했으며, 최근에는 신규 이용자 유입 확대 등 VR 생태계의 확산에 힘입어 차세대 콘텐츠 프로젝트인 라이프를 개발하고 있다.

국내 최고의 VR 콘텐츠 개발 미라지소프트의 안주형 대표는 글로벌로도 성공 사례가 많지 않은 VR 콘텐츠 시장에서 두 번의 성공 사례를 이루어낸 경험이 있다. 2013년 오쿨러스의 공식 VR 영화 시청앱 OCULUS CINEMA의 전신인 VR 기반 영상 콘텐츠 시청 앱 VR CINEMA를 출시했으며, 이후 미라지소프트를 설립하고 2019년 Real VR Fishing을 출시했다. Real VR Fishing은 한국 콘텐츠 최초로 Oculus Quest 스토어에 입점하였으며, 출시 이후 매출 상위 2위를 달성했다. 게임 내 장소인 낚시터 20곳과 어종이 모두 한국 기반임에도 출시 이후 이용자 분포가 북미 75%, 유럽 12%에 달해 글로벌적인 인기를 이끌고 있다. 출시한 지 2년이 지났지만 지속적인 업데이트로 콘텐츠 확보를 통해 신규유저 유입을 지속하고 있으며, 스포츠/힐링 장르에서 매출 상위권을 유지하고 있다.

차세대 메타버스 프로젝트 라이프 미라지소프트는 차기작으로 가상공간에서 유저들이 함께 즐기고 경험을 공유할 수 있는 소셜 VR 메타버스 게임 프로젝트 라이프를 개발하고 있다. 10대에서 30대의 유저들을 타겟팅하며 오쿨러스 퀘스트를 메인 플랫폼으로 출시한 이후 다양한 플랫폼으로 확대 예정이다. 하우징과 리듬게임 요

소를 접목해 유저가 직접 콘텐츠를 생산하는 UGC(User Generated Content) 기반으로 개발 중이다. 기존 2D 영상이 아닌 새로운 형태의 VR 기록 시스템도 구축할 계획이다. 2021년 6월 프로젝트 런칭 이후 현재 본개발 진행 중이며, 22년 중순 베타테스트 및 연말 출시를 목표로 하고 있다.

페이스북과의 연대 강화로 VR 콘텐츠 시장 선점 페이스북은 글로벌 XR 시장의 대중화를 선도하고 있다. 21년 1분기 기준 페이스북 오쿨러스의 글로벌 VR 디바이스 판매 점유율은 75%에 달한다. 동사는 페이스북으로부터 프로모션 및 차세대 콘텐츠 개발 지원 등 다양한 부분에서 지원을 받고 있다. 앞으로 다가올 메타버스 시대에서 관련 기술 노하우와 경험을 바탕으로 VR 콘텐츠 부문 내 선점효과를 누릴 수 있을 것으로 예상된다.

프로젝트 라이프 로드맵



자료: 미라지소프트

모빌테크

AI based 3D GIS Startup

CEO 김재승

모빌테크는 2017년 창업한 AI 기반 3D 공간정보(GIS) 서비스 기업이다. 주요 서비스 및 제품으로 스마트시티 공간정보 솔루션인 '레플리카 시티'와 LiDAR 기반의 3D 공간정보 스캐너인 '레플리카 시리즈'가 있다.

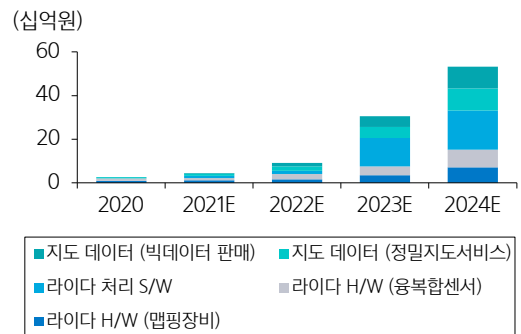
레플리카 시티로 자율주행과 스마트시티 구현 모빌테크의 주요 서비스인 레플리카 시티는 3D 도시 데이터 구축 서비스로, 도시의 최신 공간 데이터를 제공한다. 주요 활용처는 1) 자율주행 차량을 위한 고정밀 지도, 2) 디지털 트윈 구축, 3) 공공시설물 관리 등이다. 고정밀 지도는 기존 지도보다 10배 이상 정밀해 실제 도로와 10-20cm 정도의 낮은 오차 수준으로 자율주행차, 드론, 배달 로봇 등의 주행을 돕는다. 디지털 트윈은 현실세계를 복제하여 디지털 세계에 구현한 만큼 교통, 일조 분석 등 다양한 시뮬레이션에 용이하다. 공공시설물 데이터도 제공하여 현장 방문 없이 시설물들의 최신 이미지 확인이 가능하다.

고정밀 측위 솔루션으로 차별화 모빌테크는 CES 2021에서 고정밀 측위 솔루션으로 혁신상을 수상하였다. 모빌테크의 솔루션은 GPS에 의존하지 않고 LiDAR와 모빌테크의 지도 데이터를 결합하여 위치를 측정한다. 복잡한 도심지나 실내 지역 등 GPS 수신이 어려운 공간에서도 위치 측정이 가능하다. 이는 안전한 실내 주행이 필요한 배달로봇과 서비스 로봇과 같은 뉴모빌리티에 적용 가능하다.

모빌테크가 그리는 미래 현재 모빌테크의 도시정보 데이터는 서울 내 선별된 지역에 한하여 구축되어 있다. 장기적으로 모빌테크는 고정밀 지도 플랫폼으로 성장하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 물류, 모빌리티 업체 등 공간 이용자들을 활용하여 전국의 3차원 정밀지도를 확보할 계획이다. 또한 자율주행차 업체와 협력하여 지도 데이터를 매일 최신화하고, 사용자들에게 전일의 지도 데이터를 제공하고자 한다.

데이터 시장 진입으로 매출 성장 계획 모빌테크의 2020년 매출액은 26억원이며 이중 21억원이 라이더 H/W에서 발생한다. 향후 고정밀 지도 플랫폼으로 성장하여 지도 빅데이터 판매와 정밀 지도 서비스를 통해 2024년 매출액 530억원을 목표로 한다.

모빌테크 매출 계획



자료: 모빌테크

비브스튜디오스

Vivestudios Immersive Technology

CCO 박태춘

비브스튜디오스는 2003년 설립된 버추얼 프로덕션 및 XR 콘텐츠 전문 제작 스튜디오이다. 작년 방영된 휴먼 VR 다큐멘터리 ‘너를 만났다’의 제작사로 이름을 알렸다. 최근 실감형 디지털 콘텐츠 운영 솔루션인 VIT 솔루션을 개발하여 성장 동력을 강화하고 있다.

버추얼 콘텐츠 프로덕션 전문 스튜디오 비브스튜디오스는 버추얼 콘텐츠 프로덕션 스튜디오로서 AR/XR 행사, 디지털 휴먼 등 다양한 버추얼 콘텐츠를 제작한다. 대표적으로 작년 화제가 되었던 휴먼 VR 다큐멘터리 ‘너를 만났다’와 해외 VR 영화제에서 수상경력이 있는 VR 영화 ‘볼트’를 제작하였다. 기아차와 실시간 AR/XR 신차 런칭쇼를 진행하여 고객들에 새로운 경험을 제공하기도 하였다. 비브스튜디오스는 현재 디지털 캐릭터 및 세계관 등 16개의 자체 IP를 보유하고 있고 추가로 자체 IP 기반의 디지털 휴먼 및 인플루언서들도 제작 중이다.

새로운 성장 동력 VIT 솔루션 비브스튜디오스는 VIT (ViveStudios Immersive Technology) 솔루션을 새로운 성장 동력으로 준비하고 있다. VIT 솔루션은 비브스튜디오스가 개발한 아시아 최초 실감형 디지털 콘텐츠 운영 솔루션이다. 메타 스튜디오 (LED 버추얼 스튜디오)의 다양한 소프트웨어와 하드웨어를 통합 제어하여 스튜디오 LED 월에 가상의 배경 공간을 구현한다. VIT 솔루션은 해외솔루션들을 유기적으로 사용하기 어려웠던 점을 보완하는데 그치지 않고 실시간 AR 플레이어 장착 등으로 솔루션을 고도화하였다.

메타스튜디오와 VIT 솔루션의 가능성 비브스튜디오스는 메타스튜디오와 VIT 솔루션의 가능성에 주목한다. 메타 스튜디오 촬영 시 제작비 절감이 가능하다. 그린스튜디오 촬영 시 필요한 CG 등 후반 작업을 줄이고 로케이션 현장 촬영 비용을 절감할 수 있기 때문이다. 비브스튜디오스는 메타 스튜디오 운영 인력과 실시간 AR/XR 영상 송출 및 디지털 휴먼 제작 기술, 메타버스 환경을 구성할 수 있는 VIT 솔루션을 바탕으로 메타버스 콘텐츠 제작에 시너지를 극대화할 계획이다.

비브스튜디오스 곤지암 메타스튜디오



자료: 비브스튜디오스

어메이즈VR

VR Concert Platform Company

CEO 이승준

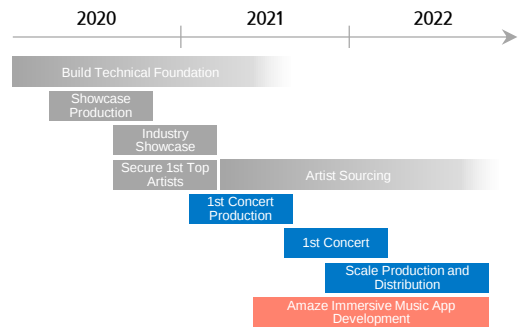
어메이즈VR은 VR콘서트를 제작하고 유통하는 메타버스 콘텐츠 기업이다. 어메이즈VR은 모든 아티스트들의 VR 콘서트를 유통하는 것을 목표로한다. 내년 상반기 첫 VR 콘서트 프로젝트를 출시할 예정이다.

코로나19 이후 새로운 대안으로 제시되는 VR 콘서트 글로벌 라이브 뮤직 산업 (스폰서십 포함)은 코로나19 영향으로 2019년 290억 달러에서 2020년 104억 달러로 크게 감소하였다. 실제로 아티스트들은 코로나19 이후 버추얼 콘서트 등 새로운 방식으로 팬과 교류를 하기 시작하였다. 어메이즈VR은 VR콘서트를 그 대안으로 제시한다. 특히 어메이즈VR은 타 경쟁사의 VR 콘서트와 달리 실사 기반의 영상에 CG를 결합, 기존의 버추얼/VR 콘서트 대비 깊은 몰입감으로 사용자에게 새로운 경험을 제공한다.

오프라인 콘서트 그 이상을 향해 어메이즈VR은 VR콘서트가 라이브콘서트를 대체하는 것이 아니라 새로운 시장을 형성할 것으로 기대한다. 라이브 콘서트는 대도시 위주로 진행되고 자주 열리지 않는 이벤트이다. 하지만 어메이즈VR은 아티스트가 눈 앞에 있는 것 같은 현장감과 몰입감을 제공하면서도 뮤직비디오와 같이 쉽게 접근할 수 있는 콘텐츠를 제작하고자 한다. 어메이즈VR은 1) 9K 해상도의 고품질 영상 콘텐츠, 2) 현장감 요소 (영화관 모션체어, 응원봉) 도입, 3) 아바타 기반의 소셜, 참여형 요소 도입으로 VR콘서트를 팬들에 소구할 계획이다.

내년 상반기 첫 프로젝트 출시 어메이즈VR은 내년 상반기 Megan Thee Stallion과의 첫 프로젝트를 출시할 계획이다. 현재는 미국 힙합 레이블 Roc Nation의 소속 아티스트인 Ceraadi와 데모 프로젝트를 마쳤다. 비공개이지만 추가 아티스트들을 확보하여 이후의 라인업을 구축하고 있다. 어메이즈VR의 콘텐츠는 오프라인 채널에서는 영화관과 투어버스, 온라인 채널에서는 VR 스토어를 통해 유통될 예정이다. 추가로 자세히 공개되지 않았으나 아티스트와 팬이 교류할 수 있는 메타버스 음악 서비스를 개발 중이며 관련한 서비스를 내년 하반기 Megan Thee 프로젝트를 시작으로 런칭할 계획이다.

어메이즈VR 로드맵



자료: 어메이즈VR

더블미

Holographic Reality Experiences

CEO 김희관

더블미는 Microsoft 홀로렌즈 기반의 메타버스 플랫폼 '트윈월드'를 서비스하는 기업이다. 다른 메타버스 기업들과는 다르게 홀로그램 기술을 바탕으로 현실 공간에 가상 공간을 구현하고자 한다.

홀로포트 기술로 누구든지 실시간 홀로그램 생성 더블미가 개발한 홀로포트 (HoloPort) 솔루션은 1대의 PC와 1대의 3D 카메라로 실시간 볼륨메트릭 비디오를 촬영할 수 있다. 사람과 동물 등 동적 객체와 대규모 공간을 스캔하여 이를 실시간 재구성하고, 원격 렌더링을 거쳐 홀로그램으로 구현해 공유한다. 공유된 홀로그램은 홀로렌즈 단말이나 스마트폰 기기로 체험할 수 있다.

스마트폰용 홀로그램으로 B2C 서비스 가속화 더블미는 MS 홀로렌즈 앱스토어에 2020년 11월 트윈월드 베타 1 버전을 출시하였고 21년 5월 트윈월드 베타 2 버전을 출시하였다. 최근에는 유럽 최대 부동산 기업 URW가 운영중인 복합쇼핑몰 웨스트필드의 바르셀로나 지점에 대형 혼합현실 (Mixed Reality) 수족관을 설치하였다. 그리고 MR 수족관을 위한 iOS 및 안드로이드용 별도 앱을 제공하여 홀로렌즈 뿐만 아니라 범용 스마트폰을 지원하여 B2C 분야와 접점을 늘리고 있다. 현재 트윈월드는 홀로렌즈 2 판매 대수 32만 대의 14%인 4만 3천 명의 누적 사용자를 확보하였다.

비즈니스 모델 더블미의 비즈니스 모델은 현실세계에 메타버스 가상공간을 임대하는 SaaS 모델이다. B2B/G 영역에 트윈월드 공간을 설치하여 초기 공간 설치 비용과 이용자 접속 월 구독료 등을 징수한다. 일반 사용자는 무료로 사용 가능하다. 또한 트윈월드 공간 속에 사용자 정보, 공간위치 등 맥락에 맞는 다양한 실감 광고를 삽입하여 광고 매출을 확보할 계획이다.

시장진출 전략 더블미는 B2B/G 부문에서 실세계 메타버스 프로젝트를 진행하며 소비자 접점을 극대화, 매출과 이용자를 확보할 전략이다. 또한 자체포인트와 NFT 등 가상경제를 활용한다. 트윈월드 사용자는 트윈월드의 공간구축과 객체 채굴, 콘텐츠 판매 등으로 수익 창출이 가능하다. 추가로 내년에 모바일 캐릭터 육성앱 플라즈머스(Plasmals)를 출시할 예정이며 올해 12월 1차 플라즈머스 NFT 판매를 계획하고 있다.

더블미 가상공간 임대 비즈니스 모델



자료: 더블미

MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

MEMO

[illegible]

삼성증권 리서치는 Korea StartUp ScaleUp 행사에서 소개하는 다양한 주제를 보다 많은 독자 여러분이 접하실 수 있도록 매회 후기 노트를 발간하고 있습니다. 아래의 QR코드를 통해 지난 행사 후기 노트를 보실 수 있습니다.

8/13(금)
-
1회차

주제: 반도체

Killer space, Smart computing, Silicon manufacturing

- 트리노 테크놀로지
- 리벨리온
- 오픈엠티 테크놀로지
- 퓨리오사AI
- 에이직랜드
- 알티엠
- 블루닷

▶ 후기 노트 바로가기



9/10(금)
-
2회차

주제: 환경/그린

Eat, Use and Throw away but Sustainably

- 씨위드
- 리코
- 차지인
- 더플랜잇
- 이큐브랩
- 더클로젯컴퍼니
- 빈센
- 그리드위즈
- 더웨이브톡
- 하이리움산업

▶ 후기 노트 바로가기



Korea START SCALE UP Day

미래 한국을 이끌어갈 유망 기업들의 성장 스토리!

생생한 이야기를 함께할 여러분을 초대합니다

Korea Startup Scaleup Day 는

대한민국 스타트업 생태계를 지원하고, 유망한 기업의 성장 스토리를 소개하기 위해
스타트업얼라이언스와 삼성증권이 만드는 멤버십 행사입니다.

* 본 프로그램은 멤버십 대상으로 운영됩니다.

멤버십 정보 소개

When

- 2021년 8월부터
- 온라인 행사: 매월 둘째주 금요일
- 오프라인 네트워킹: 분기별 1회 예정

How

- 멤버십에 등록하신 분들께 매달 멤버십 행사 정보를 보내드립니다.
- 매달 공유되는 멤버십 행사 정보를 확인하고 링크에 접속합니다.

Who

- 청중: VC, CVC, 주요 투자자
- 연사: 분야별 유망 기업 8-10개사

Others

- 본 멤버십은 무료로 운영됩니다.
- 모든 일정의 참가는 자율입니다.



멤버십 신청 바로가기

카메라로
QR코드를 찍어주세요





삼성증권



-
- 본 조사분석자료의 애널리스트는 10월 18일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.
 - 당사는 10월 18일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
 - 본 조사분석자료에는 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인합니다.
 - 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있습니다.
 - 본 조사분석자료는 당사의 동의 없이 어떠한 경우에도 어떠한 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.
 - 본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다.
따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
 - 본 조사분석자료는 기관투자가 등 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.